

Переменные Сценария

В левом верхнем углу области построения Сценариев располагаются порты переменных Сценария:

-  **Переменные** — итоговый набор всех нижеперечисленных переменных Сценария. Переменные недоступны для редактирования.
-  **Переменные системы** — набор переменных окружения операционной системы. Считываются из настроек системы. Переменные недоступны для редактирования.
-  **Переменные сессии** — набор переменных текущей сессии. Переменные недоступны для редактирования.
-  **Переменные пакета** — набор переменных текущего Пакета. Переменные недоступны для редактирования. Есть возможность добавления новых переменных для текущего Пакета.
-  **Переменные пользователя** — набор переменных, задаваемый пользователем для текущего Сценария.
-  — вызов меню действий над портами переменных Сценария. Используется при отладке Сценария.

Предопределенные переменные — это переменные, которые определены заранее и доступны в любой области видимости. К ним относятся *Переменные системы*, *Переменные сессии* и *Переменные пакета*. Предопределенные переменные недоступны для редактирования.

В *Переменные пакета* пользователь может добавлять переменные. Для этого необходимо:

- нажать кнопку *Навигация* в главном меню;
- в открывшейся древовидной структуре *Пакета* выбрать элемент *Переменные*.

При добавлении новой переменной задаётся *Имя*, *Метка* и *Тип данных*. Значение переменной можно не задавать.

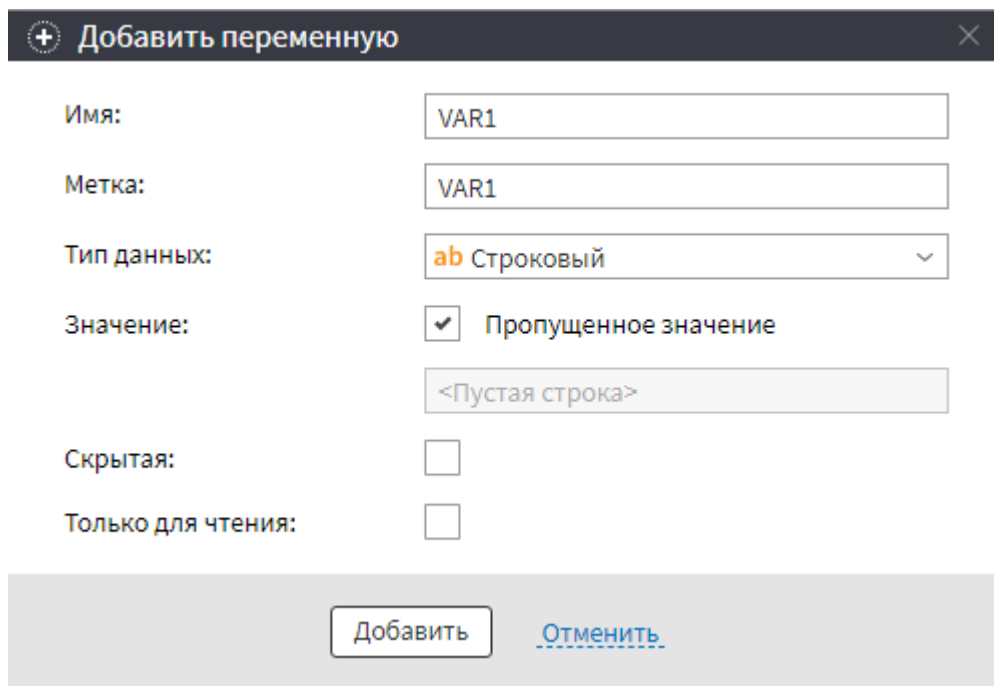


Рисунок 1. Добавление Переменной

При выставлении флага **Скрытая** пользователи, у которых отсутствует роль Проектирование сценариев, не видят переменную.

При выставлении флага **Только для чтения** пользователи, у которых отсутствует роль Проектирование сценариев, не могут задавать Значение переменной.

Если у пользователя отсутствует роль *Проектирование сценариев*, то на редактирование переменных накладываются некоторые ограничения:

- нельзя Удалять/Добавлять/Перемещать переменные;
- нельзя менять Имя/Метку/Тип переменной.

Примечание: Внутри Подмодели также имеется возможность использовать переменные Сценария. Однако, порт «Переменные пользователя» в этом случае содержит собственный набор переменных, применимых только внутри Подмодели.

Меню действий содержит следующие команды:

-  **Запуск обработки** — ручная активация портов (активированный порт содержит данные);
-  **Настройка** — открывает диалог настройки значений переменных пользователя;
-  **Настройка визуализаторов** — открывает диалог настройки визуализаторов;
-  **Другие действия** — вызывает контекстное меню с расширенным набором команд.

Для вызова контекстного меню порта необходимо кликнуть мышью порт. Контекстное меню содержит команды:

-  **Быстрый просмотр** — вызывает окно просмотра значений переменных. Команда доступна после активации порта.
-  **Настроить порт** — открывает диалог настройки значений переменных.
-  **Редактировать метки порта** — открывает диалог редактирования метки порта.

Переменная с одинаковым именем может присутствовать одновременно в нескольких портах. Для исключения конфликтов используется следующий приоритет:

1. Переменные пользователя;
2. Переменные пакета;
3. Переменные сессии;
4. Переменные системы.

Таким образом, переменные пользователя имеют наивысший приоритет.

Пример:

- Переменная системы USERNAME=«PC-01\$»;
- Переменная пользователя USERNAME=«Иванов».

Итоговый набор в порту «Переменные» содержит перечень всех переменных, их значения вычислены с учетом вышеизложенного приоритета. Значение переменной *USERNAME* в ней будет равно «Иванов».

Статьи в разделе:

- Предопределенные переменные